

BAB VI

PENUTUP

6.1 Media Utama

Perancangan ini menghasilkan video *360 Virtual Reality* Museum Bank Rakyat Indonesia, yang berfungsi sebagai sarana informasi bagi masyarakat umum. Pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan kualitatif, termasuk wawancara dengan informan, observasi terhadap audiens target dan lokasi yang menjadi fokus informasi, serta penelitian pustaka untuk merumuskan konsep video *360 Virtual Reality*. Hasil dari perancangan ini mencakup video *360 Virtual Reality* sebagai media informasi untuk Museum Bank Rakyat Indonesia, dan juga menghasilkan media pendukung seperti poster, *feed Instagram*, stiker, dan *X-Banner*.

6.2 Saran

Dalam perancangan ini, penulis menyadari bahwa masih adanya kekurangan dalam pembahasan dan pengumpulan data, yang mengakibatkan keterbatasan dalam pencarian informasi. Kekurangan ini dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk penelitian mendatang dengan harapan dapat lebih kreatif dalam pengumpulan data, sehingga hasilnya menjadi media informasi yang lebih baik dan lebih layak. Berikut adalah beberapa saran dari penulis terkait perancangan buku ini untuk masa yang akan datang:

1. Penulis berharap nantinya Video *Virtual Reality* ini dapat lebih dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya agar lebih menarik dan menjadi media informasi yang baik.
2. Dalam pemilihan Museum Bank Rakyat Indonesia untuk penelitian selanjutnya penulis sarankan agar lebih lengkap lagi mencari sumber dan info-info penting perihal museum tersebut.